

SEPULCRI

Deutsche und
französische Anleitung

Schneider/Amstrad-Version

SEPULCRI - Deutsch

UM WAS GEHT ES?

Wir schreiben das Jahr 2075. Der erste Satellit der Strategic Defense Initiative befindet sich im letzten Stadium der Entwicklung. Unglücklicherweise stellt sich heraus, daß sich diese Waffe nur dann sinnvoll testen läßt, wenn man genau den Krieg vom Zaune bricht, den sie verhindern soll. Also beschließen die Schlauköpfe vom Space Department, einen unglaublich kleinen Robot zu bauen, der all die Platinen und Schaltkreise des Hauptcomputers dadurch abcheckt, daß er sich in sie hineinbegibt. (Übrigens: Robots als Droiden zu bezeichnen, kam 1995 aus der Mode.) Dieses Unterfangen stellt sich als recht lohnend heraus, denn die Logik des Satelliten steckt voller Bugs. Als ob es noch nicht genug Probleme gebe, muß einer der mit der Konstruktion befaßten Ingenieure wohl nicht auf dem allerletzten Stand der Kriegstechnik gewesen sein. Wie sonst ließe sich erklären, daß er miniaturisierte Schafe in die Schaltkreise bastelte, wenn er nicht der Überzeugung war, daß es sich bei RAM lediglich um ein Codewort für besonders gemeine Rammböcke handeln müsse. Diese Rammböcke, obwohl anscheinend leblos, sind für unseren Robotkumpel durchaus gefährlich. Der Robot (ja, genau, ich schreibe Robot. Wenn man mir auch nur drei vernünftige Gründe plausibel machen kann, warum ich Droide schreiben soll, lasse ich mich auf eine Diskussion gerne ein) hat in seinen Fußreflexzonen zahlreiche Sensoren eingebaut, und wenn er auf einer scharfen Kante landet, ist für ihn endgültig Feierabend. Hört sich zwar reichlich verrückt an, aber so spielt das Leben nun einmal. Über seine Fußreflexzonen mißt unser Droid (na gut, einmal ist keinmal) die Leiterbahnen und meldet Fehler über Dip-Schalter an die erwartungsvolle Außenwelt. Es gibt genau 50 Stück davon, und alles was er (oder sie?) zu tun hat, ist draufspringen und schalten. Wenn ihm das erst einmal gelungen ist, muß er den Weg in die zweite Komponente des Satelliten finden, den ROTTES (den Ratzekahlen Obercleveren Taktischen Tod Entkräftungs-Schaltkreis). Damit die Sicherheits-Spezis zufrieden sind, muß unser Robot (ich sagte: einmal) den streng geheimen Abzugs-Code an den Controller des Rechners übermitteln. Es gibt zehn "Code-Stellen", die unser Held verändern muß, um die englischen Worte "LETMEOUTOK" (ohne Wortzwischenräume) herauszubekommen.

PROGRAMMSTART

Wenn Sie zu den Leuten gehören, die sich glücklich schätzen können, eine Diskettenstation zu besitzen (und dazu die Diskettenversion von Sepulcri), legen Sie die Diskette ein, tippen Sie RUN"AS", und drücken Sie dann ENTER. Das Programm sollte jetzt laden und dann starten. Computerbesitzer mit Cassettenrecorder legen die

Cassette ein, drücken die CTRL-Taste gemeinsam mit der kleinen ENTER-Taste und schließlich PLAY am Recorder, sobald sie dazu aufgefordert werden. Wenn Sie weder Diskettenstation noch Cassetteneader besitzen... ja, warum lesen Sie dann das hier eigentlich?

SPIELVERLAUF

Jetzt geht der Spaß los. Wählen Sie Joystick oder Tastatur (key-board) an. Sie können weiterhin wählen, ob Sie die Tastenbelegung neu festlegen wollen.

Geleiten Sie Ihren Robot durch den Raum, und lassen Sie ihn, wenn nötig, auf die 50 Schalter springen. Sie werden feststellen, daß einige IC's von der ausgesprochen rutschigen Sorte sind (kleiner Tip: weiterspringen). Wenn Sie auf einem Schalter landen, blitzt der Bildschirm auf und verändert seine Farbe. Sind Sie erstmal in den ROTTES vorgedrungen, müssen Sie herausfinden, welches die erste Säule von links ist, ab der sich das Codewort ergibt. Um einen Buchstaben einer "Code-Stelle" zu verändern, rücken Sie einfach nahe heran - aber nicht zu nahe; sonst machen Sie Bekanntschaft mit der Leistungsfähigkeit von einer Million Volt Spannung.

PS. Achten Sie auf die Punkte!

Haben Sie alles erledigt, heißt es den Ausgang finden, und siehe da: Es ist vollbracht. Nun gilt es, beim nächsten mal eine noch bessere Punktzahl zu erreichen.

SCREEN DUMP

Die Möglichkeit des Screen Dump erlaubt es Ihnen, den Raum auszudrucken, mit dem Sie es gerade auf dem Bildschirm zu tun haben. Sie können sich so eine Karte des Satelliten anfertigen, die Ihnen die Orientierung erleichtert. Der Screen Dump funktioniert mit Schneider- und Epson-Druckern.

STEUERUNG

Bewegungen und Sprünge	Freidefinierbare Tasten
Pause	SHIFT
ROBOT aufgeben	TAB
"Leben" aufgeben	ESC
Screen Dump	'P' während einer Pause

Programmiert von	Chris Sawyer
Spielanleitung von	IFRIT
Graphik und Wortspiele	Jill Lawson von 4am Designs
Die wenig einleuchtende	
Geschichte stammt von	The Tech Team
Übersetzung von	AGC

SEPULCRI - Francais

INTRODUCTION

Nous sommes en l'an 2075 et le premier Satellite Stratégique de Défense à Initiative, en est aux stades provisoires de son développement. Il s'est avéré impossible de tester cette arme conçue pour empêcher la guerre, sans déclencher celle-ci. Les gars du département spatial ont donc décidé de construire un robot incroyablement réduit afin d'examiner les circuits et composants de l'ordinateur central en circulant à l'intérieur! (La mode d'appeler les robots "droïdes" est tombée en désuétude aux alentours de l'année 1995). Cela s'est révélé valable étant donné les nombreux bugs existants même à ce stade primaire. En plus de ces problèmes, un des techniciens les plus bêtes travaillant sur le projet a miniaturisé des moutons et les a placés dans l'ordinateur à la place de RAM plus conventionnelles (NdT: Ram = Bélier en anglais)! Ces béliers, bien qu'apparemment sans vie, peuvent détruire notre copain mécanique. Le robot (Oui, "robot". Si vous me donnez trois bonnes raisons de l'appeler droïde, je veux bien vous écouter!) est équipé de nombreux senseurs aux pieds, ainsi s'il atterrissait sur un objet tranchant, il s'autodétruirait. C'est stupide, je sais, mais la vie est ainsi faite. A mesure que notre droïde (juste cette fois-ci) trouve les bugs et les erreurs, il les signale à l'extérieur en appuyant sur un commutateur à bascule. Il y en a 50 et il (ou elle?) doit simplement sauter dessus. Lorsqu'il aura réussi, il lui faudra trouver le passage vers la deuxième partie, la ROTTES (SECURITE AU-DESSUS DE L'ISSUE SUPERIEURE) (NdT: ceci est littéralement traduit de l'anglais). Pour satisfaire aux désirs du service de sécurité, le robot (j'avais bien dit une seule fois) doit envoyer son code de sortie top secret à l'ordinateur de contrôle. Il y a 10 plots codés que notre héros devra changer afin d'épeler le mot "LETMEOUTOK" (sans espaces).

COMMENT DEBUTER?

Si vous êtes l'heureux possesseur d'un lecteur de disquette (ainsi que de la version disk de SEPULCRI), introduisez votre disquette dans le lecteur et tapez RUN"AS puis appuyez sur RETURN. Si par contre, vous avez un lecteur de cassette à votre disposition,

introduisez la cassette dans le lecteur, pressez en même temps les touches CTRL et SMALL ENTER KEY puis appuyez sur la touche PLAY de votre cassette quand on vous le demandera. Si vous n'avez ni disquette ni cassette, pourquoi lisez-vous ceci?

COMMENT JOUER?

C'est ici que ça commence vraiment! Choisissez d'utiliser le joystick ou le clavier. Vous pouvez même redéfinir les touches du clavier. Guidez votre robot autour de la pièce, en le faisant sauter si nécessaire pour atterrir sur les 50 commutateurs. Evitez tout ce qui bouge. Vous pouvez vous retrouver sur les circuits intégrés et soudain, vous mettre à glisser (un conseil, continuez à sauter). En sautant sur un commutateur, l'écran se mettra à clignoter et le commutateur changera de couleur. Une fois que vous aurez trouvé votre chemin jusqu'à la ROTTES, il vous faudra trouver quel est le pilier de gauche pour commencer à épeler le mot de passe. Pour changer une lettre sur un pilier, rapprochez-vous en simplement, mais pas trop près, vous risqueriez d'être électrocuté par un million de volts!

N.B.: Attention aux virgules flottantes!

Une fois ceci accompli, trouvez la sortie et that's all! Vous avez fini... Essayez maintenant d'améliorer votre score.

IMPRESSION D'ECRAN

Vous avez la possibilité d'imprimer la pièce qui est à l'écran. Cela vous permet de cartographier plus facilement. Cette option est compatible avec les imprimantes EPSON et AMSTRAD.

CONTROLES:

Mouvements et Sauts

Pause
Abandon du Droïde
Abandon du jeu
Impression d'écran

Touches redéfinissables

SHIFT
TAB
ESC
"P" quand le jeu est sur PAUSE

Im Vertrieb der



Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

ariolasoft GmbH
Postfach 1350 · Carl-Bertelsmann-Str. 161
4830 Gütersloh 1

© 1986 ariolasoft GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

ariolasoft Datenträger sind urheberrechtlich
geschützt und dürfen nur privat genutzt werden.
Gewerbliche Nutzung, Verleih und Kopierung
bzw. Vervielfältigung sind untersagt.
Zuwiderhandlungen werden zivil- und
strafrechtlich verfolgt.